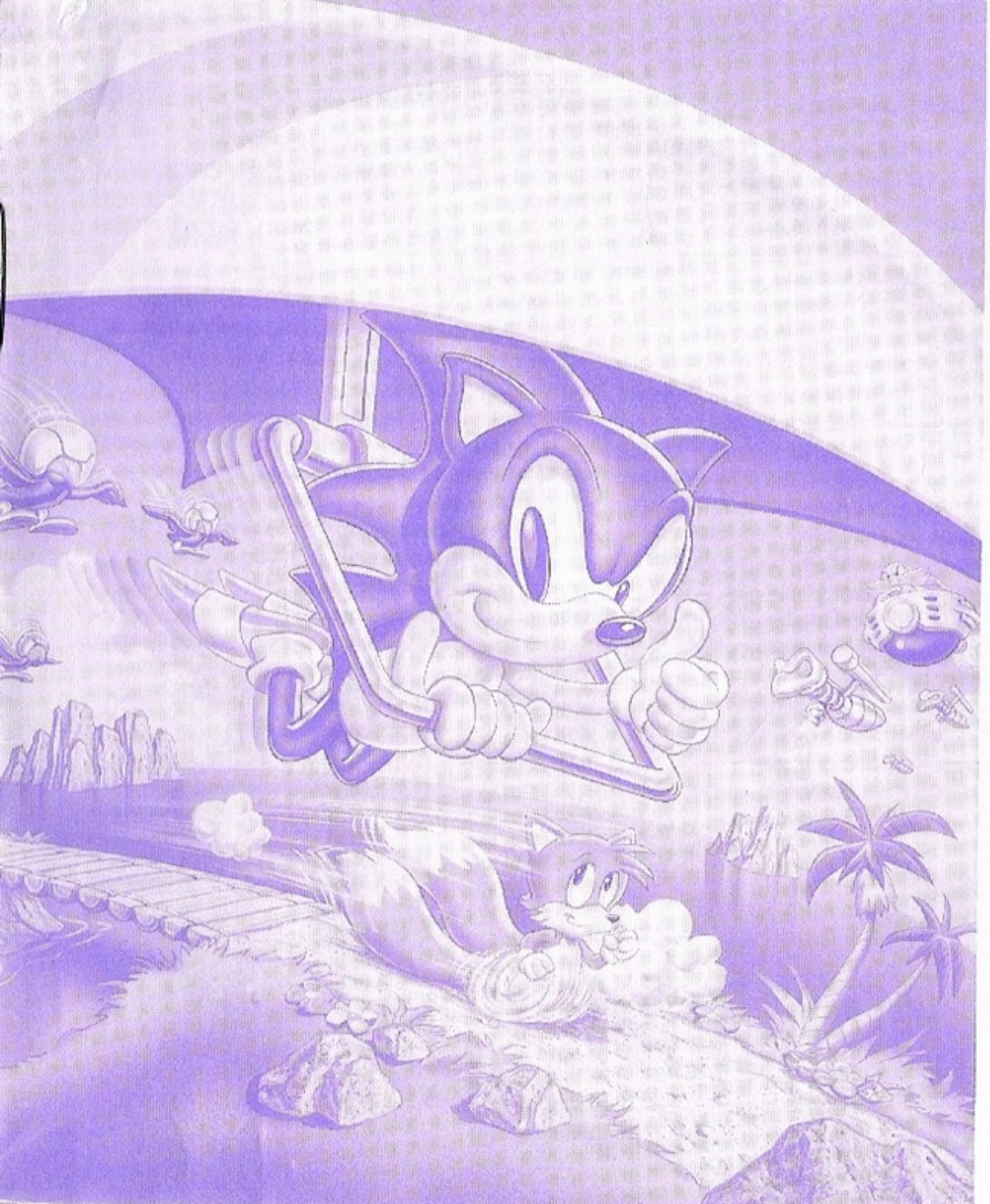


SONIC THE HEDGEHOG 2™

SEGA

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterens or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your phusician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions,IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlußt, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Certaines personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à une lumière clignotante. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VíDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz generados por luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, como sucede al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de vídeo usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffre di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider från epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller kramprycknings. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

Starting Up

1: Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.

2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.

3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.

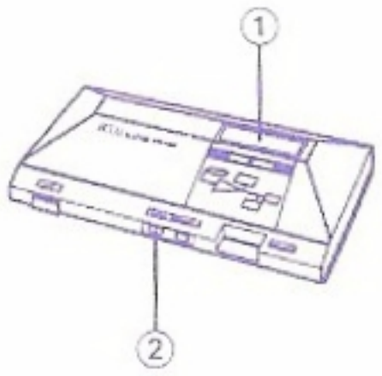
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge

② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.

2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.

3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.

4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette

② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.

2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.

3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.

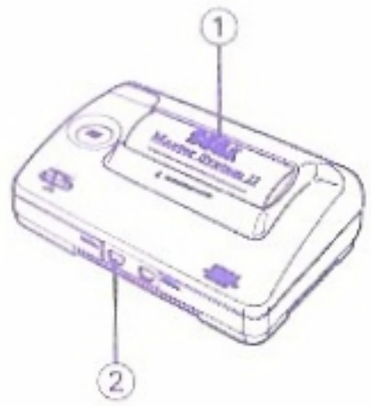
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega

② Bloc de commande 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega

② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett

② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette

② Controller 1

Robotnik Returns!

All was peaceful and quiet on South Island after Sonic The Hedgehog™ crushed the plans of the diabolical Dr. Ivo Robotnik™ for the first time. Far too quiet, in fact, for a hyper young hedgehog who craves action. So Sonic left South Island in search of other adventures.

When he returned, Sonic found no sign of his friends anywhere. Confused, he went back to his digs to think, and found a note waiting for him. It was from Miles (or "Tails," as he is called), a two-tailed fox who is one of Sonic's closest friends:

Robotnik ist zurück!

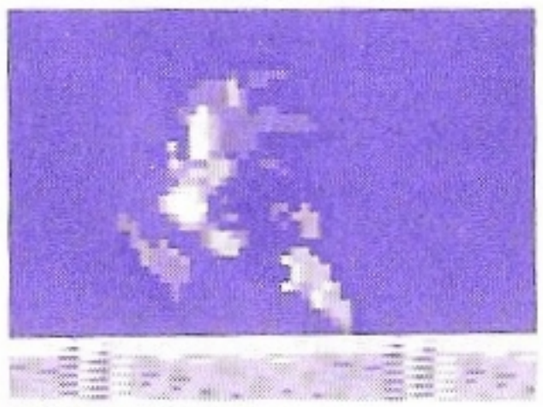
Alles war ruhig und friedlich auf der Südinsel, nachdem Sonic The Hedgehog™ die teuflischen Pläne des Dr. Robotnik™ damals zunichte machte. Eigentlich ein bißchen zu ruhig für einen energiegeladenes junges Stachelschwein, daß sich nach Aktion sehnt. Also verließ Sonic die Südinsel und machte sich auf die Suche nach anderes Abenteuer.

Bei seiner Rückkehr fand Sonic jedoch keinen seiner Freunde mehr vor. Verwirrt lief er zurück zu seiner Wühlgrube und fand dort einen Nachricht für ihn vor. Der Brief war von Miles (oder "Tails", wie seine Freunde ihn nennen), dem zweischwänzigen Fuchs, der zu Sonics besten Freunden zählt:

Dr Robotnik réapparaît!

La paix et la tranquillité régnaient dans les Iles du Sud après que "Sonic The Hedgehog™" eut mis fin une première fois aux plans diaboliques du Dr. Ivo Robotnik™. Mais c'était presque trop tranquille pour un hérisson débordant de vie et affamé d'aventures. C'est pourquoi Sonic quitta l'île du Sud à la recherche d'autres péripéties.

Lorsqu'il fut de retour, Sonic ne trouva aucun signe de vie de ses amis. Bouleversé, il rentra aussitôt dans son terrier où il trouva une lettre qui lui était adressée. Elle provenait de Miles (que l'on appelait aussi "Tails"). C'était un renard à deux queux et un des plus fidèles amis de Sonic:



¡Ha vuelto Robotnik!

Todo era paz y tranquilidad en South Island después de que Sonic The Hedgehog™ destruyó los planes del diabólico Dr. Ivo Robotnik™ por primera vez. Demasiada tranquilidad, de hecho, para un jovencísimo erizo que ansía ardientemente acción. Por ello, Sonic abandonó South Island en búsqueda de otras aventuras.

Cuando regreso, no encontró rastros de sus amigos por ninguna parte. Confundido, volvió a su morada a pensar, y encontró una nota esperándelo. Era de Miles (o "Tails", como se le llamaba), un zorro de dos rabos, que era uno de los mejores amigos de Sonic:

Il ritorno di Robotnik

Tutto era pacifico e tranquillo sull'isola del sud dopo che Sonic™ il riccio avete mandato all'aria i piani del diabolico Dott. Robotnik™ per la prima volta. Troppo tranquillo, in effetti per un giovane superriccio amante dell'azione. Per questo Sonic decise di lasciare l'isola del sud alla ricerca di altre avventure.

Al suo ritorno, Sonic non riesce a trovare i suoi amici in nessun posto. Confuso, torna alla sua tana per pensare e trova un messaggio. È di Miles (o "Tails", il suo soprannome) una volpe a due code che è uno dei migliori amici di Sonic.

Robotnik är tillbaka!

Allt var lugnt och fridfullt på Sydön sedan igelkotten Sonic™ krossat doktor Ivo Robotniks™ djävulska planer en första gång. Lite för lugnt, faktiskt, för en sprallig ung igelkott som kräver att det hela tiden händer någonting. Därför lämnade Sonic Sydön för att söka efter äventyr någon annanstans.

När han återvände till Sydön kunde han inte finna någon av sina vänner någonstans. Förvirrad återvände han till sin lya, där han hittade en lapp som var skriven till honom. Den var från Miles (eller Fracken, som han brukar kallas), en dubbelsvansad räv som är en av Sonics bästa vänner:

Robotnik komt terug!

Alles was vredig en rustig op Zuid Eiland nadat Sonic The Hedgehog™ de plannen van de duivelse Dr. Ivo Robotnik™ voor de eerste keer doorkruist had. Eigenlijk was het veel te rustig voor een buitensporige jonge egel die smeekt om actie. Dus Sonic verliet Zuid Eiland op zoek naar andere avonturen.

Toen hij terug kwam vond Sonic nergens een teken van leven van zijn vrienden. Verward ging hij terug naar de plaats waar hij woonde om na te denken. Daar lag een briefje op hem te wachten. Het was van Miles (of "Tails", zoals hij genoemd wordt), een vos met twee staarten die één van Sonic's beste vrienden is:

"Dear Sonic,

"Robotnik is back, and he's captured all the animals on the island! He is holding me in a place called the Crystal Egg. In order to free me, you have to find and bring the six Chaos Emeralds.

"Robotnik made me write this. He says he's waiting for you, and he's created six really nasty robots in order to 'get rid of you once and for all.' I don't know what he has planned, but Sonic, please be careful!

Sincerely, Tails."

There was no time to waste! The letter fluttered to the floor as Sonic dashed off to find the Chaos Emeralds and save his friends.

"Dear Sonic,

Robotnik ist plötzlich wieder aufgetaucht und hat sämtliche Tiere auf der Insel zusammengetrieben und verschleppt! Er hält sie an einem Platz mit dem Namen "Kristallei" gefangen. Um mich zu befreien, mußt Du die sechs Chaos-Smaragde finden und hierher bringen.

Robotnik hat mir diesen Text diktiert. Er sagt, er wartet auf Dich, und er hat sechs äußerst bösartige Roboter gebaut, um Dich ein für allemal aus dem Weg zu schaffen. Ich kenne seine genauen Pläne nicht, aber sei bitte sehr vorsichtig, Sonic!

Tails"

Hiernach gab es keine Zeit mehr zu verlieren! Sonic merkte nicht, wie ihm der Brief aus den Händen fiel als er Hals über Kopf losraste, um die Chaos-Smaragde zu finden und seine Freunde zu retten.

"Cher Sonic,

Robotnik est de retour et il a capturé tous les animaux de l'île! Il me tient prisonnier dans un lieu appelé "l'Oeuf de cristal". Pour me libérer, tu dois trouver et m'apporter les six émeraudes qui nous sauverons du Chaos.

Robotnik m'a ordonné de t'écrire ceci et il dit qu'il t'attend. Il est en train de construire six robots vraiment méchants pour se débarrasser de toi une fois pour toute. Je n'en sais pas plus au sujet de ses plans, mais Sonic, je t'en prie, sois prudent!

Ton cher Tails."

Pas de temps à perdre! Sonic s'enfuie en jetant la lettre par terre pour retrouver les émeraudes et sauver ses amis.

"Querido Sonic,

"Robotnik ha vuelto y ha capturado a todos los animales de la isla. Me tiene prisionero en un lugar llamado Huevo de Cristal. Para poder liberarme, tendrás que encontrar y traerme las seis Esmeraldas del Caos.

"Robotnik me hizo escribir esta nota. Dice que está esperándote, y ha fabricados seis robotes realmente repulsivos a fin de acabar contigo para siempre. ¡No se lo que ha planeado pero, por favor, Sonic ten mucho cuidado!

Un abrazo, Tails"

¡No hay tiempo que perder! La carta cayó ondulando al suelo cuando Sonic salió corriendo en busca de las Esmeraldas del Caos para salvar a sus amigos.

"Caro Sonic,

Robotnik è tornato e ha catturato tutti gli animali dell'isola! Mi tiene prigioniero in un luogo chiamato l'Uovo di Cristallo. Per liberarmi, devi trovare e portare i sei Smeraldi del Caos.

Robotnik mi ha fatto scrivere questa lettera. Dice che ti aspetta e ha creato sei robot terribili per "liberarsi di te una volta per tutte". Non so che cosa stia tramando, Sonic, ma stai attento!

Sinceramente, Tails"

Non c'è tempo da perdere! La letterra cade al suolo mentre Sonic sfreccia alla ricerca degli Smeraldi del Caos per salvare i suoi amici.

Käre Sonic,

Robotnik har kommit tillbaka, och han har tagit alla djuren på ön tillfånga! Han håller mig fången på ett ställe som kallas för kristallägget. Du måste hitta de sex kaossmaragderna och ta med dig dem till kristallägget för att kunna befria mig.

Robotnik har tvingat mig att skriva detta. Han säger att han väntar på dig, och att han har uppfunnit sex stycken riktigt grymma robotar för att göra slut på dig en gång för alltid. Jag vet inte vad hans planer är, men ta det försiktigt, snälla Sonic!

Din vän, Fracken

Nu fanns ingen tid att förlora! Medans lappen fladdrade ner på golvet störtade Sonic iväg för att söka reda på kaossmaragderna och rädda sina vänner.

"Beste Sonic,

"Robotnik is terug en hij heeft alle dieren op het eiland gevangen genomen! Hij houdt me vast op een plaats die de kristallen Eicel genoemd wordt. Wanneer je me wilt bevrijden moet je de zes Chaos Smaragden vinden en ze hier naar toe brengen.

"Robotnik heeft me gedwongen om dit te schrijven. Hij zegt dat hij op jou wacht en dat hij zes ongelooflijk weerzinwekkende robots gecreëerd heeft om voor eens en voor altijd van jou af te zijn. Ik weet niet wat hij van plan is, maar Sonic, wees alsjeblieft heel voorzichtig!

Hoogachtend, Tails."

Er was geen tijd te verliezen! Terwijl de brief nog in de richting van de grond dwarrelde was Sonic al op weg om de Chaos Smaragden te vinden en zijn vrienden te redden.

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

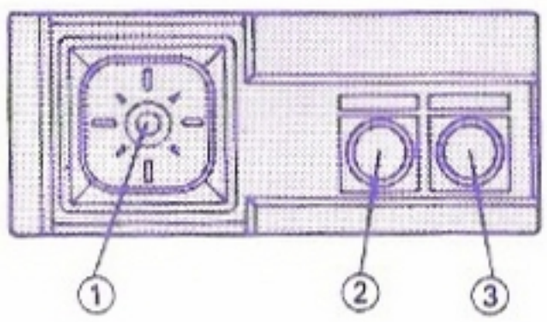
- Press right or left to move Sonic in those directions. Press and hold in either direction to make him speed up.
- Press down to make Sonic crouch.
- When Sonic is moving, press down and in the direction he is going. Sonic becomes a rolling buzz-saw, able to burrow underground or run down his enemies.
- When Sonic is standing still, press up or down to see the upper or lower section of the screen (this won't work if Sonic is already at the highest or lowest point).

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to perform the Super Spin Attack.

③ Button 2

- Press to perform the Super Spin Attack.



Spielsteuerung

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Sonic in die gewünschte Richtung zu steuern. Halten Sie die Taste in der jeweiligen Richtung gedrückt, wenn sich Sonic schneller bewegen soll.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, damit sich Sonic niederkauert.
- Drücken Sie diese Taste, während sich Sonic bewegt, nach unten und gleichzeitig in die Richtung, in die er sich fortbewegt. Hierdurch verwandelt sich Sonic in eine rollende Kreissäge, die sich ins Erdreich hineinfressen oder Feinde über den Haufen rennen kann.
- Drücken Sie diese Taste nach oben oder unten zum Abrufen der oberen oder unteren Bildschirmhälfte (funktioniert nicht, wenn sich Sonic bereits am höchsten oder niedrigsten Punkt befindet).

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste zum Einleiten einer Superwirbelattacke.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste zum Einleiten einer Superwirbelattacke.

Aux commandes!

① Touche de direction (Touche D)

- Appuyez sur la droite ou la gauche pour déplacer Sonic dans les directions correspondantes. Appuyez dans un sens ou l'autre et tenez la touche enfoncée pour le faire accélérer.
- Appuyez pour faire ramper Sonic.
- Lorsque Sonic bouge, appuyez sur la touche, dans la direction où il va. Sonic devient une scie vombrissante et tournante, capable de creuser le sol et de renverser ses ennemis.
- Lorsque Sonic s'arrête, appuyez sur le haut ou le bas pour voir la partie supérieure ou inférieure de l'écran (ne fonctionne pas si Sonic se trouve déjà dans la partie supérieure ou inférieure.)

② Touche 1

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour passer à l'attaque avec la super tornade.

③ Touche 2

- Appuyez pour passer à l'attaque avec la super tornade.

¡Tome el control!

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo hacia la derecha o la izquierda para hacer que Sonic en tal sentido. Para hacer que Sonic se mueva con mayor velocidad, manténgalo presionado en el sentido correspondiente.
- Manténgalo presionado para hacer que sonic se agache.
- Cuando Sonic esté moviéndose, presiónelo hacia abajo en el sentido de su movimiento. Sonic se convertirá en una sierra rodante, capaz de escavar o deshacerse de sus enemigos.
- Cuando Sonic esté de pie, presiónelo hacia arriba o hacia abajo a fin de ver la sección superior o inferior de la pantalla (esto no funcionará si Sonic ya se encuentra en el punto más alto o bajo).

② Botón 1

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para realizar el superataque con giro.

③ Botón 2

- Presiónelo para realizar el superataque con giro.

Prendete il comando!

① Tasto direzionale (tasto D)

- Premerlo a sinistra o a destra per spostare Sonic in queste direzioni. Tenerlo premuto in qualsiasi direzione per far andare più veloce Sonic.
- Premerlo in basso per far accovacciare Sonic.
- Quando Sonic si muove, premerlo in basso e nella direzione in cui sta andando. Sonic diventa una sega rotante, in grado di scavare nel terreno o di abbattere i suoi nemici.
- Quando Sonic sta fermo, premerlo in alto o in basso per vedere la parte superiore o inferiore dello schermo (questo non funziona se Sonic si trova già nel punto più alto o più basso).

② Tasto 1

- Premerlo per avviare il gioco.
- Premerlo per eseguire il superattacco roteante.

③ Tasto 2

- Premerlo per eseguire il superattacco roteante.

Styr spelet!

① Styrtangenten D (rikttangenten)

- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll (höger eller vänster) för att få Sonic att förflytta sig åt höger eller vänster. Håll tangenten intryckt för att få honom att förflytta sig snabbare.
- Vicka styrtangenten D nedåt för att få Sonic att huka sig.
- Vicka styrtangenten D nedåt och i den riktning Sonic rör sig för att förvandla Sonic till en roterande sågklinga, som kan gräva sig fram under jorden eller köra över sina fiender.
- Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att, medans Sonic står stilla, se den övre och nedre delen av spelfältet (detta är ej möjligt när Sonic redan befinner sig längst uppe eller nere).

② Knappen 1

- Tryck på knappen 1 för att börja spelet.
- Tryck på knappen 1 för att få Sonic att utföra sin super-spinnattack.

③ Knappen 2

- Tryck på knappen 2 för att få Sonic att utföra sin super-spinnattack.

De Besturing!

① Richting Toets (R-Toets)

- Druk op links of op rechts om Sonic in deze richtingen te bewegen. Druk hierop en houdt hem ingedrukt in elke richting om Sonic sneller te laten lopen.
- Druk op omlaag om Sonic te laten bukken.
- Wanneer Sonic beweegt, druk je op omlaag en in de richting waarin hij zich beweegt. Sonic wordt nu een rollende gonzende zaag, die in staat is om onder de grond een hol te graven of om zijn vijanden omver te lopen.
- Wanneer Sonic stil staat, druk je op omhoog of omlaag om het hoogste of laagste deel van het scherm te bekijken. (dit lukt niet wanneer Sonic zich al op het hoogste of laagste punt bevindt).

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om de Super Spin Aanval uit te voeren.

③ Toets 2

- Druk hierop om de Super Spin Aanval uit te voeren.

Pause Button (Master System console)

- Press to pause the action; press again to resume play.

Pausentaste (Master System-Gerät)

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen und noch einmal, um das Spiel wieder fortzusetzen.

Touche de pause (sur votre console)

- Appuyez pour arrêter un instant la partie; appuyez de nouveau pour la reprendre.

Along for the Ride

Hop onto these vehicles to help you get through the Zones. To use a vehicle, simply walk onto it.

① Railcarts (Under Ground Zone)

- Sonic has no control over the speed or direction of the runaway railcarts. Just hang on, and use your gut instincts to tell you when to bail out!

In Eile unterwegs

Springen Sie auf die folgenden Transportmittel, um die verschiedenen Zonen zu durchqueren. Steigen Sie dazu einfach auf das jeweilige Transportmittel auf.

① Schienentransportkarre (Untergrundzone)

- Sonic hat keine Kontrolle über die Geschwindigkeit oder Richtung dieser Fluchtkarren. Halten Sie sich einfach gut fest, und richten Sie sich nach ihrem Instinkt, um zu entscheiden, wann es Zeit zum Abspringen ist!

En cours de route

Sautez sur ces véhicules pour vous aider à traverser les différentes zones. Pour monter sur un véhicule il vous suffit de marcher dessus.

① Wagonnets (Zone souterraine)

- Sonic ne peut pas contrôler la vitesse ou la direction des wagonnets. Faites-le simplement monter dessus et faites confiance à votre instinct pour ne pas écoper!

①

Botón de pausa (consola Master System)

- Presiónelo para realizar una pausa durante el juego. Para reanudar el juego, vuelva a presionarlo.

Tasto di pausa (console Master System)

- Premerlo per mettere in pausa l'azione; premerlo di nuovo per riprendere il gioco.

Pausknappen PAUSE (på själva speldatorn)

- Tryck på pausknappen PAUSE för att göra ett avbrott i spelet. Tryck en gång till på pausknappen PAUSE för att fortsätta spelet igen.

Pauze Toets (Spelcomputer)

- Druk hierop om het spel te laten stoppen; druk nogmaals hierop om weer verder te spelen.

Conducción

Súbase a estos vehículos a fin de entrar en las zonas. Para utilizar un vehículo, simplemente camine hacia él.

① Automotor (Zona subterránea)

- Sonic no podrá controlar la velocidad ni el sentido del automotor. ¡Simplemente cuélguese de él y emplee su instinto para saber cuándo salir!

A bordo!

Salite su uno di questi veicoli per attraversare più facilmente le Zone. Per usare un veicolo basta che ci camminiate sopra.

① Carrelli (Zona sotterranea)

- Sonic non può controllare la velocità o la direzione dei carrelli in corsa, solo tenersi bene e usare il suo istinto per saltare giù al momento più adatto.

Att ta sig fram

Hoppa på något av följande åkdon för att lättare ta dig fram genom zonerna. Flytta helt enkelt bara Sonic fram till ett åkdon när du vill åka med.

① Transportvagnar på räls (i den underjordiska zonen)

- Sonic kan varken styra eller bestämma hastigheten på den skenande transportvagnen. Häng bara kvar, och använd din instinkt till att tala om för dig när det är dags att hoppa av.

Wie vergezellen je tijdens de Rit?

Spring op één van deze voertuigen om je door de zones heen te laten loodsen. Wanneer je een voertuig wilt gebruiken moet je er gewoon op lopen.

① Karretjes op wielen (Onder de Grond Zone)

- Sonic heeft geen controle over de snelheid op de richting van de op hol geslagen karretjes op wielen. Houd je goed vast en laat je leiden door je instinct om te beslissen wanneer het tijd is om eruit te springen!

② Hang Gliders (Sky High Zone)

- Press the D-Button left to make Sonic go up. Press right to make him dive. Keep in mind that when he goes up, he will slow down, unless he can catch a good breeze to carry him along.
- Press Button 1 or 2 to make Sonic jump free of the hang glider.

③ Bubbles (Aqua Lake Zone)

- Press the D-Button up to make the bubble speed up, and press down to make it slow down.
- Press the D-Button left or right to make the bubble go in those directions.

④ Flywheels (Gimmick Mountain Zone, Crystal Egg Zone)

- Press the D-Button right to make the wheel speed up, and left to make it slow down.
- Press Button 1 or 2 to sling Sonic from the wheel.

② Drachenflieger (Himmelszone)

- Drücken Sie die Richtungstaste zum Aufsteigen mit dem Drachenflieger nach links und zum Abtauchen nach rechts. Denken Sie daran, das sich ihre Fluggeschwindigkeit beim Aufsteigen verringert, es sei denn, Sie werden von starkem Wind hochgetrieben.
- Drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sonic den Drachenflieger loslassen und sich fallenlassen soll.

③ Blasen (Aqua-Seezonen)

- Drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um die Geschwindigkeit der Blase zu steigern und nach unten, um sie zu verringern.
- Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um die Blase in die gewünschte Richtung zu steuern.

④ Schwungrad (Trickbergzone, Kristallei-Zone)

- Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts, um die Geschwindigkeit des Schwungrads zu steigern und nach links, um sie zu verringern.
- Drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sonic vom Schwungrad abspringen soll.

② Parapente (Haute zone du ciel)

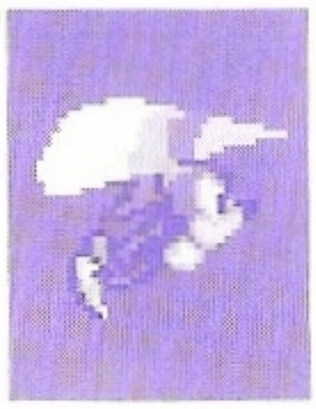
- Appuyez sur la gauche de la touche D pour faire monter Sonic. Appuyez sur la droite pour le faire plonger. Souvenez-vous que lorsqu'il monte, il ralentit à moins qu'une bonne brise ne parvienne à le soutenir.
- Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour faire sauter Sonic sans le parapente.

③ Bulles (Zone du lac Aqua)

- Appuyez sur le haut de la touche D pour accélérer le débit de bulles et sur le bas pour le ralentir.
- Appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D pour que les bulles se déplacent dans ces directions.

④ Roues volantes (Zone du mont Bidule, Zone de l'oeuf de cristal)

- Appuyez sur la droite de la touche D pour que la roue accélère et sur la gauche pour qu'elle ralentisse.
- Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour éjecter Sonic de la roue.

② 

③

④

② Ala delta (Zona aérea)

- Presione el botón D hacia la izquierda para hacer que Sonic ascienda. Presiónelo hacia la derecha para hacer que descienda. Tenga en cuenta que cuando ascienda, la velocidad se reducirá, a menos que pueda encontrar una brisa que le transporte.
- Presione el botón 1 o 2 para hacer que Sonic se descuelgue del ala delta.

③ Burbujas (Zona del lago)

- Presione el botón D hacia arriba para hacer que aumente la velocidad de la burbuja, y hacia abajo para hacer que disminuya.
- Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha para hacer que la burbuja vaya en tal sentido.

④ Volantes (Zona de la montaña Gimmick y del Huevo de Cristal)

- Presione el botón D hacia la derecha para hacer que aumente la velocidad del volante, y hacia la izquierda para reducirla.
- Presione el botón 1 o 2 para hacer que Sonic se tire del volante.

② Deltaplani (Zona elevata)

- Premete il tasto D verso sinistra per far salire Sonic. Premetelo verso destra per farlo scendere. Ricordate che quando sale rallenta, a meno che non trovi una buona brezza che gli dà una spinta.
- Premete il tasto 1 o 2 per far saltare Sonic giù dal deltaplano.

③ Bolle (Zona acquatica)

- Premete il tasto D verso l'alto per far andare la bolla più veloce o verso il basso per farla rallentare.
- Premete il tasto D verso sinistra o destra per far andare la bolla in quella direzione.

④ Volani (Zona montagna, Zona Uovo di Cristallo)

- Premete il tasto D verso destra per far andare il volano più forte o verso sinistra per farlo rallentare.
- Premete il tasto 1 o 2 per lanciare Sonic dal volano.

② Drakar (i vindarnas zon)

- Vicka styrtangenten D åt vänster för att få Sonic att lyfta, och åt höger för att få honom att dyka. Tänk på att Sonic förlorar fart när han lyfter, såvida han inte fångas upp av en stark vind som kan föra honom uppåt.
- Tryck på knappen 1 eller 2 för att få Sonic att släppa taget om draken.

③ Bubblor (i sjözonen)

- Vicka styrtangenten D uppåt för att få bubblan att förflytta sig fortare, och nedåt för att sakta in.
- Vicka styrtangenten åt lämpligt håll (åt höger eller vänster) för att få bubblan att förflytta sig åt höger eller vänster.

④ Snurror (i det falska bergets zon och kristalläggzonen)

- Vicka styrtangenten åt höger för att få snurran att förflytta sig fortare, och åt vänster för att sakta in.
- Tryck på knappen 1 eller 2 för att få Sonic att slungas iväg.

② Delta Vliegers (Hoog in de Lucht Zone)

- Druk op links op de R-Toets om Sonic omhoog te laten gaan. Druk op rechts om hem te laten duiken. Vergeet niet dat hij snelheid gaat verliezen wanneer hij omhoog gaat, tenzij hij een goed briesje kan vangen dat hem met zich mee draagt.
- Druk op Toets 1 of 2 om Sonic van de delta vlieger af te laten springen.

③ Luchtbellen (In het Water Zone)

- Druk op omhoog op de R-Toets om de luchtbel te laten versnellen en druk op omlaag om de luchtbel te laten afremmen.
- Druk op links of rechts op de R-Toets om de luchtbel in deze richtingen te laten bewegen.

④ Vliegende wielen (Foefjes Berg Zone, Kristallen Eicel Zone)

- Druk op rechts op de R-Toets om het wiel sneller te laten draaien en druk op links om het langzamer te laten draaien.
- Druk op Toets 1 of 2 om Sonic van het wiel af te laten slingeren.

Get Ready . . .

After the Sega logo, you'll see a short introduction followed by the Sonic The Hedgehog 2 Title screen. In a few seconds, a short demonstration appears. To start the game, press Button 1 until the introduction to Act 1 appears.

Vorbereitung . . .

Nach dem Sega-Logo erscheint eine kurze Einleitung zum Spiel, gefolgt vom Titelbild des Spiels "Sonic The Hedgehog 2". Einige Sekunden danach beginnt automatisch ein kurzes Demonstrationsspiel. Drücken Sie zum Starten des Spiels die Taste 1, bis die Einleitung zu Abschnitt 1 erscheint.

Préparatifs . . .

Après le logo de Sega, vous pouvez voir une petite introduction suivie de l'écran-titre "Sonic The Hedgehog 2" (Sonic le Hérisson). Quelques secondes plus tard, une petite démonstration apparaît. Pour commencer la partie, appuyez sur la touche 1 pour faire apparaître l'introduction de l'acte 1.

Race for the Rings!

In order for you, as Sonic, to find the six Chaos Emeralds and rescue your friends, you must make your way through seven fantastic Zones, evading dangerous traps and battling Robotnik's latest batch of nasties. Use the left side of the screen to keep track of your status as you go.

Sammeln Sie Ringe!

Um die sechs Chaos-Smaragde zu finden und ihre Freunde zu retten, müssen Sie sieben fantastische Zonen durchqueren. Auf dieser abenteuerlichen Reise müssen Sie gefährlichen Fallen ausweichen und sich Robotniks neue Truppe übelgesinnter Roboter vom Hals halten. Werfen Sie dabei stets einen Blick auf die linke Bildschirmhälfte, um Ihren Spielstand im Auge zu behalten.

Course aux bagues!

Pour que vous retrouviez, avec Sonic, les six émeraudes et sauviez vos amis, vous devez traverser sept zones fantastiques, éviter les trappes dangereuses et combattre la dernière fournée de méchants du Dr Robotnik. Sur le côté gauche de l'écran vous pouvez voir ou vous en êtes en cours de partie.

Preparativos...

Después del logotipo de Sega, verá una pequeña introducción seguida por la pantalla del título Sonic The Hedgehog 2. Después de algunos segundos, aparecerá una pequeña demostración. Para iniciar el juego, presione el botón 1 hasta que aparezca la introducción al Acto 1.

Preparatevil...

Dopo il logo della Sega, si vede una breve introduzione seguita dallo schermo del titolo di Sonic The Hedgehog 2. Dopo pochi secondi appare una breve dimostrazione. Per cominciare il gioco, premete il tasto 1 dopo che è apparsa l'introduzione all'Atto 1.

Klar för spel...

Efter Segas varumärke visas en kort introduktionsscen följd av rubrikscenen SONIC THE HEDGEHOG 2. Efter några sekunder visas en kort demonstrationsscen. Tryck lämpligt antal gånger på knappen 1 tills introduktionsscenen för första akten visas.

Het Spel Starten...

Na het Sega logo, zal je een korte introductie zien, die gevolgd wordt door het Sonic The Hedgehog 2 Titelscherm. Na een paar seconden verschijnt een korte demonstratie. Wanneer je het spel wilt starten, druk je op Toets 1 totdat de introductie van Act 1 (Gebied 1) verschijnt.

¡Carrera contra los anillos!

Para que usted, en el papel de Sonic, pueda encontrar las seis Esmeraldas del Caos y rescatar a sus amigos, tendrá que atravesar siete fantásticas zonas, eludiendo trampas peligrosas y peleando contra las más recientes y repulsivas ordas de Robotnik. Utilice la parte izquierda de la pantalla para comprobar su estado.

Non mancate gli anelli!

Per poter trovare i sei Smeraldi del Caos e salvare i vostri amici voi, come Sonic, dovete aprirvi la strada in sette zone fantastiche, sfuggendo a trppole pericolose e combattendo contro la nuova serie di mostri creati da Robotnik. Usate il lato sinistro dello schermo per tenere d'occhio la vostra situazione durante il gioco.

På jakt efter ringarna!

För att du, som Sonic, ska kunna hitta de sex kaossmaragderna och rädda dina vänner, måste du ta dig genom sju fantastiska zoner. Du måste undvika de farliga fällorna och slåss mot Robotniks senaste otäckingar. Håll ett öga på skärmens vänstra sida under spelets gång, för att hålla reda på hur du ligger till.

Race voor de Ringen!

Wanneer jij, oftewel Sonic, de zes Chaos Smaragden wilt vinden en je vrienden wilt redden, moet je je een weg banen door zeven heftige Zones. Je moet gevaarlijke valstrikken ontwijken en de strijd aanbinden met de Robotnik's nieuwste groep weerzinwekkende monsters. Gebruik de linkerkant van het scherm om tijdens het spel jouw positie in de gaten te houden.

① **Number of Rings:** Rings keep you from being hurt if you are attacked, touch an enemy or get caught in a trap — however, you will lose all your Rings. If you are caught or attacked and you don't have any Rings, you lose one Chance to complete the game.

You receive points for the number of Rings you have at the end of each Round. You can also receive an extra Chance for every 100 Rings you pick up at one time.

② **Timer:** This shows how much time has elapsed since you began the Act. If you don't complete the Act before the timer reads 9:59, you lose a Chance.

③ **Chances Remaining:** This shows the number of Chances you have to get through the game.

① **Anzahl der Ringe:** Bei diesen Ringen handelt es sich um Schutzringe, die Sie bei einem Angriff des Feindes, beim Berühren eines Feindes oder beim Einlaufen in eine Falle vor Verletzungen schützen, jedoch verlieren Sie anschließend alle ihre Ringe. Falls Sie gefangen oder angegriffen werden und keine Ringe haben, verlieren Sie eine Chance, das Spiel erfolgreich zu beenden.

Am Ende jeder Spielrunde erhalten Sie Punkte, deren Zahl sich nach der Anzahl von Ringen, die Sie gesammelt haben, richtet. Für jede 100 Ringe, die Sie gleichzeitig aufgegriffen haben, erhalten Sie außerdem eine zusätzliche Spielchance.

② **Zeitzähler:** Dieser Zähler zeigt an, wieviel Zeit seit Beginn des jeweiligen Spielabschnitts vergangen ist. Wenn es Ihnen nicht gelingt, den Abschnitt zu beenden, bevor der Zähler 9:59 erreicht, verlieren Sie eine Spielchance.

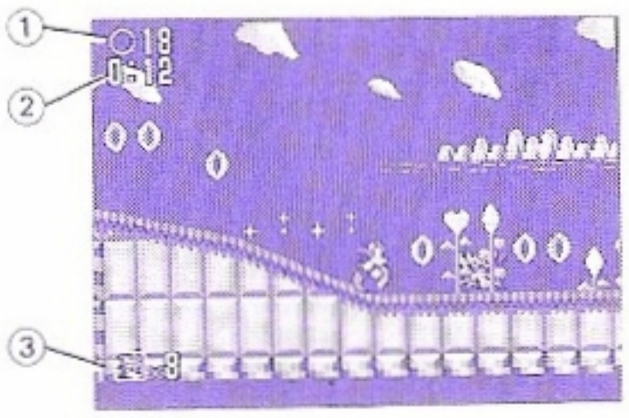
③ **Restliche Spielchancen:** Diese Zahl zeigt an, wieviele Versuche Ihnen zur erfolgreichen Beendung des Spiels zur Verfügung stehen.

① **Nombre de bagues:** Les bagues vous protègent contre les blessures lorsque vous êtes attaqué, touché par un ennemi ou pris dans une trappe — mais vous perdrez toutes vos bagues. Si vous êtes pris ou attaqué, et ne possédez plus aucune bague, vous perdez une chance de terminer le jeu.

Vous gagnez des points en fonction du nombre de bagues que vous avez à la fin de chaque étape. On vous donne aussi une chance supplémentaire chaque fois que vous saisissez 100 bagues d'un coup.

② **Minuterie:** Indique le temps écoulé depuis le début de l'acte. Si vous ne terminez pas l'acte avant que le compteur indique 9:59, vous avez perdu une chance.

③ **Chances restantes:** Indique le nombre de chances que vous avez pour terminer la partie.



① **Número de anillos:** Los anillos impedirán que usted sufra heridas cuando se vea atacado, entre en contacto con un enemigo, o caiga en una trampa. Sin embargo, usted perderá todos sus anillos. Si cae en una trampa o si sufre un ataque y no posee ningún anillo, perderá una oportunidad de finalizar el juego.

Usted recibirá puntos por el número de anillos que tenga al final de cada ronda. También podrá recibir una oportunidad extra por cada 100 anillos consecutivamente conseguidos.

② **Temporizador:** Este temporizador indicará el tiempo transcurrido desde el comienzo del acto. Si no logra completar el acto antes de que la indicación del temporizador llegue a 9:59, perderá una oportunidad.

③ **Oportunidades restantes:** Esta indicador mostrará el número de oportunidades que posee para terminar el juego.

① **Numero di anelli:** Gli anelli vi proteggono dai danni quando siete attaccati, toccate un nemico o cadete in trappola, ma perderete tutti i vostri anelli. Se siete presi o attaccati quando non avete anelli, perdete una possibilità di completare il gioco.

Ricevete dei punti per il numero di anelli che avete alla fine di ogni round. Potete anche ricevere una possibilità extra per ogni 100 anelli presi in una volta.

② **Timer:** Indica quanto tempo è passato da quando è iniziato l'Atto. Se non completate l'Atto prima che il timer raggiunga 9:59 perdete una possibilità.

③ **Possibilità rimanenti:** Indica il numero di possibilità che avete di completare il gioco.

① **Antal ringar:** Ringarna skyddar dig från att bli skadad när du blir attackerad, kommer i kontakt med en fiende eller fastnar i en fälla. Men du förlorar då också alla dina ringar. Om du inte har några ringar när du blir fasttagen eller attackerad, så förlorar du en chans att fortsätta spelet.

Du får poäng efter hur många ringar du har kvar i slutet av varje omgång. Du kan också ges en extra chans om du lyckas samla ihop 100 ringar i ett svep.

② **Tidtagarur:** Här visas hur mycket tid som har gått sedan akten började. Du förlorar en chans om du inte lyckas slutföra akten innan tidtagaruret visar 9:59.

③ **Antal chanser kvar:** Här visas hur många chanser du har på dig att slutföra spelet.

① **Aantal Ringen:** Ringen zorgen ervoor dat je niet gewond raakt wanneer je wordt aangevallen, aangeraakt wordt door een vijand, of gevangen wordt in een valstrik. Je verliest dan echter wel al jouw Ringen. Wanneer je wordt gevangen of aangevallen en je hebt geen Ringen meer, dan verlies je één Kans om het spel af te maken.

Je krijgt punten voor het aantal Ringen dat je aan het einde van elke Ronde hebt. Je kan ook een extra Kans ontvangen voor elke 100 Ringen die je in één keer pakt.

② **Timer:** Hierop kan je zien hoeveel tijd voorbij is gegaan sinds je met de Act (Gebied) bent begonnen. Wanneer je de Act niet hebt afgemaakt voordat de Timer op 9:59 staat, dan verlies je een Kans.

③ **Overblijvende Kansen:** Hier zie je het aantal kansen dat je nog hebt om het spel af te maken.

Special Items

Throughout the game, you'll find Special Items which will be very helpful in getting you through to the final confrontation with Robotnik. Most of the Items are contained in Monitors. To pick up an Item, break open the Monitor with a Super Spin Attack.

① **Super Ring:** You get 10 Rings.

② **Power Sneakers:** Burn up the screen with an extra burst of speed!

③ **Invincibility:** You become invincible to attacks and traps for a short period of time. However, you will lose a Chance if you fall to the bottom of the screen or remain underwater for too long!

④ **1-UP:** You get an extra Chance.

⑤ **Chaos Emerald:** Search for these in the Zones. Collect all six to rescue Tails and see the *real* ending!

Besondere Gegenstände

Während des Spiels finden Sie auf Ihrem Weg besondere Gegenstände, die Ihnen helfen, bis zur letzten Konfrontation mit Robotnik vorzustoßen. Die meisten dieser Gegenstände sind in Monitoren enthalten. Brechen Sie die Monitore mit einer Superwirbelattacke auf, und greifen Sie sich den darin enthaltenen Gegenstand.

① **Superring:** Sie erhalten 10 Ringe.

② **Sprinterschuhe:** Diese Schuhe haben es in sich. Sie werden mit enormer Laufgeschwindigkeit über den Bildschirm jagen!

③ **Unbezwingbarkeit:** Mit Hilfe dieses Gegenstands können Ihnen Angriffe und Fallen vorübergehend nichts anhaben. Sie verlieren jedoch eine Spielchance, wenn Sie zum unteren Bildrand herabfallen oder zu lange unter Wasser bleiben!

④ **1-UP:** Sie erhalten eine zusätzliche Spielchance.

⑤ **Chaos-Smaragd:** Suchen Sie die verschiedenen Spielzonen nach den Smaragden ab, sammeln Sie alle sechs davon ein, retten Sie Tails, und machen Sie sich auf ein *überraschendes* Ende gefaßt!

Objets spéciaux

Tout au long de la partie, vous trouverez des objets particuliers, qui vous seront très utiles pour parvenir à la confrontation finale avec Robotnik. La plupart des objets se trouvent dans le moniteur. Pour les prendre, briser le moniteur en utilisant la super tornade.

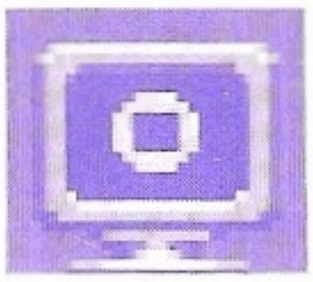
① **Super bagues:** Vous gagnez 10 bagues.

② **Tennis magiques:** Faites sauter l'écran dans un excès de vitesse!

③ **Invincibilité:** Vous devenez invincible aux attaques et aux trappes pendant un court instant. Vous perdrez toutefois une chance si vous tombez au bas de l'écran et restez trop longtemps sous l'eau!

④ **1 de plus (1-UP):** On vous donne une chance supplémentaire.

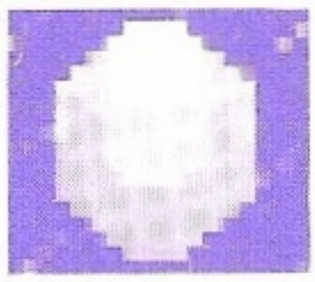
⑤ **Emeraudes sauvant du chaos:** Recherchez-les dans les différentes zones. Rassemblez-en six pour sauver Tails et connaître le *vrai* dénouement!

① 

②

③

④

⑤ 

Ítemes especiales

A lo largo del juego, usted encontrará con ítemes especiales que serán muy útiles para ayudarle a poder enfrentarse finalmente con Robotnik. La mayoría de los ítemes se encuentran en monitores. Para tomarlos, rompa y abra los monitores empleando el superataque con giro.

① **Superanillo:** Usted obtendrá 10 anillos.

② **Playeros de potencia:** ¡Queme la pantalla con una ráfaga extra de velocidad!

③ **Invencibilidad:** Usted se volverá invencible a los ataques y trampas durante un corto periodo. ¡Sin embargo, perderá una oportunidad si cae al fondo de la pantalla o si permanece demasiado tiempo bajo el agua!

④ **1-UP:** Usted obtendrá una oportunidad extra.

⑤ **Esmeraldas del Caos:** Busque estas esmeraldas en las zonas. ¡Para rescatar a Tails y ver el final *real*, recolecte las seis esmeraldas!

Oggetti speciali

Durante il gioco troverete degli oggetti speciali che vi sono molto utili per sopravvivere fino all'incontro finale con Robotnik. La maggior parte degli oggetti si trova dentro degli schermi TV. Per prendere un oggetto, rompete lo schermo TV con il superattacco roteante.

① **Super anello:** Vi dà 10 anelli.

② **Superscarpe:** Bruciate lo schermo con uno scatto di velocità extra!

③ **Invincibilità:** Diventate invincibile da attacchi e trappole per un breve periodo. Tuttavia, perdete una possibilità se cadete in fondo allo schermo o rimanete sottacqua troppo a lungo.

④ **1-UP:** Ottenete una possibilità extra.

⑤ **Smeraldo del Caos:** Cercateli nelle zone. Trovateli tutti e sei per liberare Tails e vedere la *vera* fine!

Speciella föremål

Du kommer att hitta speciella föremål längs vägen, vilka kommer att hjälpa dig att nå fram till det slutliga mötet med Robotnik. De flesta föremålen finns inuti TV-apparater. Slå sönder skärmen med en super-spinnattack för att plocka åt dig ett föremål.

① **Superring:** ger dig 10 ringar.

② **Raket-gympadojor:** får spelfältet att brinna, när du drar iväg i rykande fart.

③ **Oövervinnerlighet:** ger dig fullständigt skydd mot attacker och fällor under en kort stund. Men du förlorar en chans när du faller till bottnen av spelfältet eller när du blir kvar för länge under vattnet!

④ **Extrachans 1-UP:** ger dig en till chans.

⑤ **Kaossmaragd:** försök hitta dem i de olika zonerna. Samla ihop samtliga sex smaragder för att kunna rädda Fracken och få vara med om det *verkliga* slutet!

Speciale Voorwerpen

Tijdens het spel zal je Speciale Voorwerpen tegen komen die je erg goed van pas zullen komen om de beslissende confrontatie met Robotnik goed door te komen. De meeste van deze Voorwerpen worden bewaard in speciale boxen. Wanneer je een Voorwerp wilt pakken, moet je eèrst de box openbreken met een Super Spin Aanval.

① **Super Ring:** Je krijgt 10 Ringen.

② **Geheime Krachten:** Laat het scherm gloeien met een extra uitbarsting van snelheid!

③ **Onkwetsbaarheid:** Je wordt voor een korte periode onkwetsbaar voor aanvallen en valstrikken. Je verliest echter een Kans wanneer je naar de bodem van het scherm valt, of wanneer je te lang onder water blijft!

④ **1-Extra:** Je krijgt een extra Kans.

⑤ **Chaos Smaragd:** Zoek deze op in de Zones. Je moet ze alle zes verzamelen om Tails te bevrijden en om het *werkelijke* einde van het spel te zien!

Bonus Panels

The Bonus Panel appears at the end of every Act. Touch it to set it spinning. When it stops, you'll find out what bonus you've received.

Dr. Robotnik: You get nothing. Sorry!

Ring: You earn 10 Rings.

Sonic: You get an extra Chance!

Tails: You receive a Continue!

Bonusschilder

Am Ende jedes Spielabschnitts erscheint ein Bonusschild. Berühren Sie das Schild, damit es sich schnell im Kreis herumdreht. Sobald das Schild stoppt, wissen Sie, welche Art von Bonus Sie erhalten haben.

Dr. Robotnik: Hierfür bekommen Sie nichts! Enttäuschend, aber nicht zu ändern.

Ring: Sie erhalten 10 Ringe.

Sonic: Sie erhalten eine zusätzliche Spielchance.

Tails: Sie erhalten eine Fortsetzungschance.

Panneaux de bonus

Les panneaux de bonus apparaissent à la fin de chaque acte. Touchez-les pour les faire tourner. Lorsqu'ils cessent de tourner, vous pouvez voir quelle sorte de bons points vous recevez.

Dr. Robotnik: Vous ne gagnez rien, pardon!

Bague: Vous gagnez 10 bagues.

Sonic: Vous avez une chance supplémentaire.

Tails: Vous avez la possibilité de poursuivre la partie.

Scoring

Each time you complete an Act, this screen updates you on your progress. You'll receive points as follows:

Punktestand

Am Ende jedes Spielabschnitts erscheint ein Bild mit ihrem jeweiligen Punktestand, auf dem Sie Ihre Fortschritte überprüfen können. Punkte werden wie folgt vergeben:

Points

Chaque fois que vous terminez un acte, cet écran indique votre progression. Vous recevez des points comme suit:

Letreros de gratificación

Al final de cada acto aparecerá un letrero de gratificación. Tóquelo para hacer que gire. Cuando se pare, indicará los puntos de gratificación conseguidos.

Dr. Robotnik: ¡No conseguirá nada. Perdón!

Anillo: Usted obtendrá 10 anillos.

Sonic: ¡Obtendrá una oportunidad extra!

Tails: ¡Recibirá una posibilidad de continuación!

Pannelli premio

I pannelli premio appaiono alla fine di ogni Atto. Toccateli per farli ruotare. Quando si fermano, appare il premio che avete vinto.

Dott. Robotnik: Non avete vinto niente. Peccato!

Anello: Vincete 10 anelli.

Sonic: Vincete una possibilità extra.

Tails: Vincete una continuazione.

Bonusskylten

Bonusskylten visas efter varje akt. Rör vid skylten för att få den att börja snurra. När den stannat kan du se ifall du har fått någon bonus.

Dr. Robotnik: Ledsen, ingen bonus!

Ring: ger dig 10 ringar i bonus.

Sonic: ger dig en extra chans!

Fracken: ger dig en fortsättning!

Bonus Panelen

Het Bonus Paneel verschijnt aan het einde van elke Act. Wanneer je het aanraakt begint het rond te draaien. Als het stopt dan zie je welke bonus je krijgt.

Dr. Robotnik: Je krijgt niets. Sorry!

Ring: Je verdient 10 extra ringen.

Sonic: Je krijgt een extra Kans!

Tails: Je krijgt een Continue (Doorgaan)!

Puntuación

Cada vez que finalice un acto, esta pantalla actualizará su puntuación. Usted redibirá puntos extra por lo siguiente:

Punteggio

Ogni volta che completate un Atto, questo schermo vi aggiorna sul vostro progresso. Ricevete dei punti come segue:

Poängtavlan

Efter varje avslutad akt visas poängtavlan, på vilken du kan se vilka framsteg du gjort. Det följande visar hur du får poäng och hur många:

Scoren

Elke keer als je een Act hebt afgemaakt, dan kan je op het scherm zien welke vooruitgang je hebt geboekt. Je krijgt jouw punten als volgt:

Enemy Robot: 100 points each

Master Robot: 5,000 points each

Silver Sonic: 10,000 points

Dr. Robotnik: 20,000 points

Time Bonus: The less time you spend in each Act, the more points you receive.

Ring Bonus: 100 points for each Ring you possess at the end of the Act.

Feindliche Roboter: Jeweils 100 Punkte

Meister-Roboter: Jeweils 5 000 Punkte

Silber-Sonic: 10 000 Punkte

Dr. Robotnik: 20 000 Punkte

Zeitbonus: Je weniger Zeit Sie für einen Abschnitt gebraucht haben, desto mehr Punkte erhalten Sie.

Ringbonus: 100 Punkte für jeden Ring, den Sie am Ende eines Abschnitts besitzen.

Robot ennemi: 100 points chacun

Robot maître: 5 000 points chacun

Silver Sonic: 10 000 points

Dr. Robotnik: 20 000 points

Bonus Temps: Vous recevrez d'autant plus de points que vous mettrez moins de temps.

Bonus Bague: 100 points pour chaque bague que vous possédez à la fin de chaque acte.

Zip Through the Zones!

Before you and Sonic can free all his friends, you'll blast through seven dangerous Zones, with three Acts each. At the end of the third Act of each Zone, you'll meet with one of Robotnik's Master Robots. You won't find any Rings in the third Acts, so one wrong move is fatal! After you defeat each Master Robot, attack the Prison Egg to release its captives.

Jagen Sie durch die Zonen!

Bevor Sie und Sonic alle seine Freunde befreien können, müssen Sie sieben gefährliche Zonen mit je drei Abschnitten durchqueren. Am Ende des dritten Abschnitts einer Zone treffen Sie auf einen von Dr. Robotniks Meister-Robotern. Im dritten Abschnitt liegen keine Ringe für Sie bereit, so daß jede falsche Bewegung tödlich sein kann! Attacktieren Sie das Gefängnis-Ei, sobald Sie alle Meister-Roboter erledigt haben, um die Gefangenen darin zu befreien.

Traversez les zones à la vitesse de l'éclair!

Avant de libérer avec Sonic tous vos amis, vous passez par sept zones dangereuses, de trois actes chacune. A la fin du troisième acte de chaque zone, vous rencontrerez un des robots-maîtres de Robotnik. Vous ne trouverez pas de bague dans le troisième acte, c'est pourquoi un mauvais mouvement peut être fatal! Après avoir vaincu tous les robots-maîtres, libérez les captifs en attaquant l'oeuf qui sert de prison.

Robot enemigo:	100 puntos por cada uno
Robot principal:	5.000 puntos por cada uno
Sonic de plata:	10.000 puntos
Dr. Robotnik:	20.000 puntos
Gratificación por tiempo:	Cuanto menos tiempo tarde en cada acto, más puntos recibirá.
Gratificación anillos:	Usted recibirá 100 puntos por cada anillo que posea el final del acto.

Robot nemico:	100 punti ciascuno
Robot capo:	5.000 punti ciascuno
Sonic d'argento:	10.000 punti
Dott. Robotnik:	20.000 punti
Premio tempo:	Meno tempo impiegate in un Atto, più punti ricevete.
Premio anelli:	100 punti per ogni anello che avete alla fine di un Atto.

Fientlig robot:	100 poäng
Superrobot:	5 000 poäng
Silver Sonic:	10 000 poäng
Dr. Robotnik:	20 000 poäng
Tidsbonus:	Ju kortare tid du spenderar i varje akt, desto fler poäng
Ringbonus:	100 poäng för var ring du har kvar efter aktens slut

Vijandelijke Robot:	100 punten per stuk
Hoofd Robot:	5 000 punten per stuk
Zilveren Sonic:	10 000 punten
Dr. Robotnik:	20 000 punten
Tijd Bonus:	Hoe minder tijd je opmaakt tijdens een Act, des te meer punten krijg je.
Ring Bonus:	Je krijgt 100 punten voor elke Ring die je aan het einde van de Act in jouw bezit hebt.

¡Muévase como una bala a través de las zonas!

Antes de que usted y Sonic puedan liberar a todos sus amigos, tendrá que atravesar siete peligrosas zonas, con tres actos en cada una. Al final del tercer acto de cada zona, se encontrará con uno de los robotes maestros de Robotnik. ¡Usted no podrá encontrar ningún anillo en el tercer acto, motivo por el que un movimiento erróneo será fatal! Después de haber derrotado a un robot principal, ataque al Huevo Prisión a fin de liberar a los cautivos.

Sfrecciate attraverso le zone!

Prima che voi e Sonic possiate liberare i vostri amici, dovete aprirvi la strada in sette pericolose Zone, con tre Atti ciascuna. Alla fine del terzo atto di ciascuna zona, incontrerete uno dei capi robot del dott. Robotnik. Non troverete anelli nei terzi atti, per cui basta una mossa sbagliata per segnare la vostra fine! Dopo che avete sconfitto ciascun robot capo, attaccate l'Uovo Prigione per liberare i prigionieri.

Susa genom zonerna!

Du kommer att behöva ta dig igenom sju farliga zoner, där varje zon består av tre akter, innan du och Sonic kan rädda alla hans vänner. I slutet av den tredje akten i varje zon kommer du att få möta någon av Robotniks superrobotar. I de tredje akterna finns inga ringar att samla, så minsta lilla felsteg här blir dödligt! Attackera fängelseägget och befria dess fångar efter att du har besegrat varje superrobot.

Flits door de Zones!

Voordat jij en Sonic al zijn vrienden kunnen bevrijden, moet je eerst doorstoten door zeven levensgevaarlijke Zones met elk drie Acts. Aan het einde van elke derde Act van een Zone zal je één van Robotnik's Hoofd Robots ontmoeten. Je zult geen enkele Ring vinden tijdens de derde Acts, dus één verkeerde beweging is dodelijk! Nadat je elke Hoofd Robot verslagen hebt moet je de Gevangenis Eicel aanvallen om de gevangenen vrij te laten.

Under Ground Zone

Hop on a runaway railcart for the ride of your life through showers of spikes and over daredevil jumps. Buzz-saw your way through to secret tunnels and hidden Monitors. Sometimes it's hard to get enough momentum for a good ground attack, but get a running start and keep trying!

Untergrundzone

Springen Sie auf eine Schienentransportkarre, und starten Sie zu einer rasanten Fahrt mit wilden Sprüngen auf der Flucht vor herabfallenden Spießzapfen. Sägen Sie sich Ihren Weg durch die geheimen Tunnel und versteckten Monitore hindurch. Mitunter ist es nicht leicht, den nötigen Schwung für einen Bodenangriff aufzubringen, aber nehmen Sie trotzdem Anlauf, und geben Sie nicht auf!

Dans la zone souterraine

Sautez dans un wagonnet et vous vivrez une aventure unique sous une pluie de piques et roulant sur des bosses casse-cou. Utilisez la scie vrombrissante pour accéder à des tunnels secrets et des moniteurs cachés. Parfois il est difficile de rassembler ses forces pour bien attaquer, mais lancez-vous à toute allure et ne perdez pas courage.

Sky High Zone

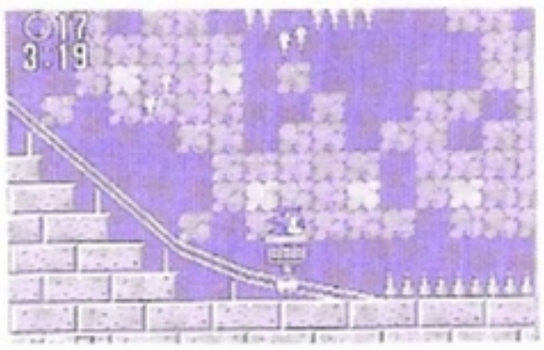
Race over collapsing bridges and grab lots of Rings while you can. Springs bounce you through underground passages, then send you toward the clouds. Grab a hang glider and ride the storm winds over deadly spikes.

Himmelszone

Rasen Sie über zusammenbrechende Brücken, und greifen Sie sich haufenweise Ringe, solange es noch möglich ist. Federn schnellen Sie durch Untergrundpassagen und anschließend hoch in Richtung Wolken. Greifen Sie sich einen Drachenflieger, und reiten Sie im Sturmwind über tödliche Spieße.

Haute zone du ciel

Courez sur des ponts qui s'effondrent et dénichez un tas de bagues. Des ressorts vous projettent dans des passages souterrains puis vers les nuages. Saisissez un parapente et faites-vous porter par les vents orageux au-dessus des piques mortelles.



Zona subterránea

Súbase a un automotor para proteger su vida a través de las duchas de clavos y saltos temerarios. Ábrase camino a través de túneles secretos y monitores escondidos. ¡A veces será difícil conseguir la velocidad suficiente para relizar un buen ataque en tierra, pero consiga un buen arranque y continúe intentándolo!

Zona sotterranea

Saltate su un carrello in corsa per un'avventura emozionante tra pioggie di punte aguzze e sopra salti spaventosi. Segate la vostra strada attraverso i tunnel segreti e gli schermi TV nascosti. A volte è difficile accumulare abbastanza velocità per un attacco efficace, ma partite di corsa e non vi arrendete!

Den underjordiska zonen

Hoppa på en skenande transportvagn, och var med om världens åktur genom skurar av spikar och våghalsiga hopp. Bli en roterande sågklinga, och gräv dig fram till hemliga tunnlar och gömda TV-apparater. Ibland räcker inte farten till för en bra markattack, men se till att du får ordentlig fart i början och ge inte upp!

Onder de Grond zone

Spring op een op hol geslagen karretje op wielen voor de rit van jouw leven door een regen van scherpe punten en met roekeloze sprongen. Ga als een gonzende zaag tekeer op weg naar geheime tunnels en verborgen boxen. Soms is het lastig om voldoende snelheid te krijgen voor een aanval over de grond, maar maak een vliegende start en blijf proberen!

Zona aérea

Pase a través los puentes derrumbándose y tome la mayor cantidad posible de anillos. Resortes le harán rebotar a través de pasajes subterráneos, y después de enviarán hacia las nuves. Agárrese a un ala delta y déjese llevar por vientos de tormenta sobre clavos mortales.

Zona elevata

Correte sopra ponti frananti e prendete più anelli che potete. Le molle vi spingono nei passaggi sotterranei e quindi vi lanciano verso le nuvole. Afferrate un deltaplano e cavalcate la tempesta sopra le mortali punte aguzze.

Vindarnas zon

Ta dig fram över nedfallande broar och passa på att samla många ringar. Springbrunnar skjuter ner dig i underjordiska gångar, och kastar sedan upp dig mot molnen. Hugg tag i en drake och låt stormvindarna bära dig över dödliga taggar.

Hoog in de Lucht Zone

Race over bruggen die op instorten staan en probeer, als dit mogelijk is, zoveel mogelijk Ringen te pakken. Springveren laten je door ondergrondse doorgangen stuiteren en lanceren je hierna in de richting van de wolken. Grijp een delta vlieger en laat je door de stormachtige winden meevoeren over de dodelijke scherpe punten.

Aqua Lake Zone

Pick up speed and skim the surface of the lake, picking up Rings as you go. When you go under, don't go for too long without air, or you'll lose a Chance. Take a deep breath from bubbles that float up from some of the blocks. Or when a big bubble comes your way, use it to float toward the top of the screen.

Aqua-Seezone

Schneller jetzt. Erhöhen Sie Ihre Geschwindigkeit, und greifen Sie dabei die auf dem See schwimmenden Ringe auf. Falls Sie ins Wasser fallen, sollten Sie nicht zu lange ohne Luft tauchen. Andernfalls verlieren Sie eine Spielchance. Von den anderen Blöcken steigen Blasen auf. Greifen Sie sich eine, und holen Sie tief Luft. Sie können auch mit einer Blase zum oberen Bildrand auftauchen.

Zone du lac Aqua

Prenez de la vitesse et écumez la surface du lac, en ramassant autant de bagues que vous le pouvez. Si vous plongez, ne restez pas trop longtemps sous l'eau sans respirer, car vous perdriez une chance. Respirez profondément les bulles d'air qui remontent de certains rochers. Ou bien si une grosse bulle se trouve sur votre chemin, utilisez-la pour remonter en flottant au haut de l'écran.

Green Hills Zone

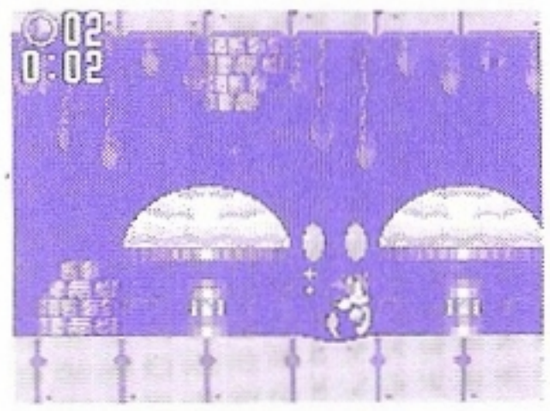
Race through loops and hidden passageways. Ride moving platforms over pits filled with spikes. Spring high in the air over traps and terrain. Grab those Rings and Items, and keep on the lookout for Robotnik's badniks!

Grüne Hügel-Zone

Rasen Sie durch Schleifen und versteckte Durchgänge. Reiten Sie auf beweglichen Plattformen über mit Spießen gespickte Gruben hinweg. Springen Sie hoch in die Luft, über Fallen und Landflächen hinweg. Greifen Sie sich die herumliegenden Ringe und Gegenstände, und nehmen Sie sich vor Robotniks Monsterrobotern in Acht!

Zone des collines vertes

Suivez les routes sinueuses et les passages secrets. Montez sur des plates-formes mouvantes au-dessus de puits remplis de piques. Sautez au-dessus des trappes et du sol. Saisissez les bagues et les autres objets, et soyez sur le qui-vive, car les mauvais garnements de Robotnik peuvent soudainement surgir.



Zona del lago

Adquiera velocidad y haga cabriolas sobre la superficie del lago, tomando anillos a su paso. Cuando se hunda, no permanezca demasiado tiempo sin aire, ya que en caso contrario perdería una oportunidad. Respire a fondo en las burbujas que flotan sobre algunos de los bloques. O, cuando aparezca en su camino una burbuja grande, empléela para flotar hacia la parte superior de la pantalla.

Zona acquatica

Accumulate velocità e schizzate sopra la superficie del lago, raccogliendo anelli lungo il percorso. Quando andate sottacqua non restate per troppo tempo senza aria, altrimenti perderete una possibilità. Tirate un respiro profondo dalle bolle che emergono da alcuni blocchi. Oppure, quando una bolla grande si avvicina, usatela per galleggiare verso la cima dello schermo.

Sjözonen

Ta fart och glid fram över sjöns yta, och plocka upp ringar i farten. Se till att inte dyka för djupt utan luft, när du börjat sjunka. I annat fall förlorar du en chans. Passa på att ta djupa andetag från de bubblor som flyter upp från en del klippblock. Låt de stora bubblorna ta dig till övre delen av spelfältet, när du stöter på dem.

In het Water Zone

Verhoog jouw snelheid en probeer zoveel mogelijk ringen te pakken, terwijl je vlak over het water scheert. Wanneer je onder water gaat, zorg er dan voor dat je niet te lang zonder lucht onder water blijft, want dan verlies je een Kans. Adem diep in door de bellen te gebruiken die uit sommige blokken omhoog komen stijgen. Of gebruik een grote bel die in jouw richting komt om naar de bovenkant van het scherm te drijven.

Zona de colinas verdes

Corra a través de pasajes intrincados y ocultos. Súbase a plataformas móviles para atravesar pozos llenos de clavos. Salte sobre las trampas y el terreno. Tome anillos e ítemes y ¡tenga cuidado con los malvados secuaces de Robotnik!

Zona collinare

Passate attraverso i cappi e i passaggi nascosti. Salite sulle piattaforme mobili per sorpassare le fosse piene di spuntoni. Saltate in aria per evitare trappole e terreni difficili. Afferrate anelli e oggetti speciali e state attenti agli scagnozzi di Robotnik!

De gröna kullarnas zon

Ta dig fram på slingriga vägar och genom gömda passager. Åk på rörliga plattformar över gropar fyllda av taggar. Hoppa högt upp i luften över fällor och terräng. Grip tag i ringarna och föremålen, och håll utkik efter Robotniks fulingar!

Groene Heuvels Zone

Race door scherpe bochten en verborgen doorgangen. Rijd op bewegende platforms over diepe kuilen met scherpe punten. Spring hoog door de lucht over valkuilen en over het terrein. Grijp die Ringen en die Voorwerpen, maar blijf op je hoede voor de gemene schurken van Robotnik!

Gimmick Mountain Zone

The inside of this metallic mountain is filled with moving conveyor belts and platforms, and whirling flywheels. Catch a ride on a wheel, and sling yourself along. Timing is very important! Walking Bombs and Burrowbots roam through this Zone, making your travels treacherous.

Trickbergzone

Im Inneren dieses Metallbergs wimmelt es von Fließbändern, Plattformen und wirbelnden Schwungrädern. Springen Sie auf eines dieser Räder, und reiten Sie eine Weile darauf. Es ist wichtig, dabei den richtigen Zeitpunkt abzupassen! Laufende Bomben und verrückte Roboter verunsichern diese Zone und machen ihre Reise zu einem gefährlichen Abenteuer.

Zone du mont Bidule

L'antre du mont métallique est remplie de convoyeurs, de plates-formes et de roues volantes. Sautez sur une roue pour prendre votre envol. Il est important de choisir le bon moment! Des bombes mouvantes et des chenilles rôdent dans cette zone et rendent vos mouvements dangereux.

Scrambled Egg Zone

Shoot through twisting, turning pipes that lead to traps or treasure. Use the D-Button to make turns at the junctions.

It is in this Zone that you come face to face with Robotnik's baddest creation, the Silver Sonic! It has the Super Spin Attack, and a bunch of dirty tricks to do in our hero. But does it have what it takes?

Rührei-Zone

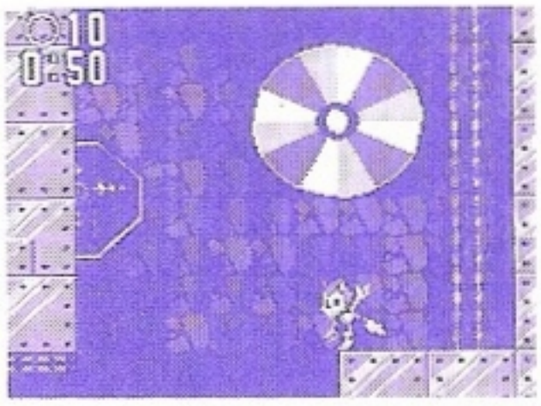
Schießen Sie durch sich windende Rohrleitungen, die zu Fallen oder Schätzen führen. Drücken Sie die Richtungstaste zum Abbiegen an Rohrverzweigungen.

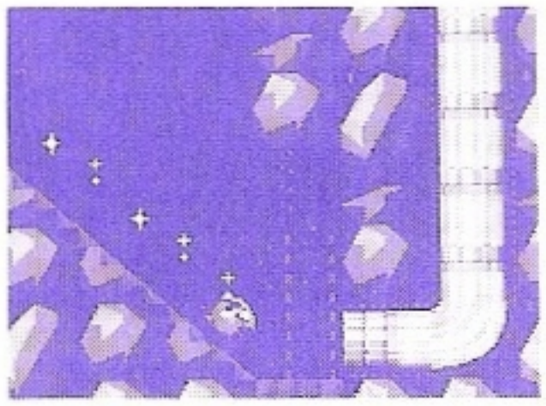
In dieser Zone wartet Robotniks übelste Erfindung auf Sie: der Silber-Sonic! Dieser Typ beherrscht eine Superwirbelattacke und eine handvoll anderer schmutziger Tricks, um ihren Helden zu erledigen. Aber hat er auch wirklich das Zeug dazu?

Zone de l'omelette d'oeuf

Filez dans les tuyaux tortueux et sinueux qui conduisent à des trappes ou à un trésor. Servez-vous de la touche D pour tourner aux croisements.

C'est dans cette zone que vous ferez enfin face à la plus horrible des créatures de Robotnik, Silver Sonic! Il dispose de la tornade et de quelques autres mauvais trucs pour détruire notre héros. Mais en a-t-il vraiment maintenant les moyens?





Zona montañosa Gimmick

El interior de esta montaña metálica está repleto de correas transportadoras y plataformas móviles, y volantes giratorios. Súbase a un volante y desplácese sobre él. ¡El momento es muy importante! A lo largo de esta zona encontrará bombas andantes y larvas escavadoras, que pondrán en peligro su paso.

Zona montagna

L'interno di questa montagna metallica è pieno di passatoie e piattaforme mobili e volani roteanti. Saltate a bordo di un volano e lanciatevi nella direzione voluta. L'importante è muoversi al momento giusto! Bombe ambulanti e Roboscavatori si aggirano in questa zona, minacciando il vostro progresso.

Det falska bergets zon

Insidan av detta berg är full av rörliga transportband, plattformar och snurror. Kasta dig på en av snurrorna, och låt dig slungas iväg. Tajming är mycket viktigt! Vandrande bomber och grävande larver rör sig i denna zon, vilket gör din resa än mer förrädisk.

Foefjes Berg Zone

De binnenkant van deze metaalachtige berg is gevuld met bewegende transportbanden en platforms en met ronddraaiende vliegwielen. Probeer een ritje op één van deze wielen te maken en laat jezelf rondslingeren. Timing is heel belangrijk! Lopende Bommen en Oerbots zwerven door deze Zone en maken jouw reis heel verraderlijk.

Zona de huevos revueltos

Pase a través de tubos retorcidos y giratorios que conducen hacia trampas o tesoros. Utilice el botón D para girar en las uniones.

En esta zona, usted podrá encontrarse con la peor de las creaturas de Robotnik: el Sonic de plata. Ésta creatura puede emplear el superataque con giro y utilizar una serie completa de jugadas sucias. ¿Será capaz de derrotarlo?

Zona uovo strapazzato

Schizzate attraverso i tubi contorti che portano a trappole o tesori. Usate il tasto D per girare gli angoli alle giunzioni.

È in questa zona che incontrate la più orribile creazione del dott. Robotnik, il Sonic d'argento! È capace di eseguire il superattacco roteante e altri perfidi trucchi che possono finire il nostro eroe. Ma è veramente così forte?

Äggrörans zon

Rutscha genom krökta, slingriga rör som leder till fällor eller skatter. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att svänga i rörkorsningarna.

Det är i denna zon som du möts ansikte mot ansikte med Silver Sonic, Robotniks värsta skapelse! Den kan utföra en super-spinnattack, och är dessutom full av fula trick som den kan göra på vår hjälte. Men har den vad som krävs?

Roerei Zone

Schiet door gekronkelde en gedraaide buizen die jou naar schatten of naar valkuilen leiden. Gebruik de R-toets om bij de verbindingspunten een bocht te maken.

In deze Zone kom je oog in oog te staan met Robotnik's meest kwade creatie; de Zilveren Sonic! Deze heeft de Super Spin Aanval en een groot aantal andere vuile trucs om onze held te lijf te gaan. Maar is dit genoeg om onze held te overwinnen?

Note: If you have collected five Chaos Emeralds and manage to defeat the Silver Sonic, it will relinquish the sixth Emerald to you. If you have less than five Emeralds, you will receive no further Chaos Emeralds for the rest of the game.

Hinweis: Wenn Sie bereits fünf Chaos-Smaragde gesammelt haben und es anschließend schaffen, den Silber-Sonic zu besiegen, fällt ihnen der sechste Smaragd von selbst zu. Falls Sie weniger als fünf Smaragde haben, erhalten Sie für den Rest des Spiels keine weiteren Smaragde mehr.

Remarque: Lorsque vous aurez rassemblé cinq émeraudes et que vous serez parvenu à vaincre Silver Sonic, il vous laissera la sixième. Si vous avez moins de cinq émeraudes, vous n'en gagnerez aucune autre jusqu'à la fin de la partie.

Crystal Egg Zone

Rush through a land of sparkling crystal. Break through crystal blocks to find hidden treasure. Use a floating orb to sling you to higher ground.

Here you'll meet with Robotnik himself, in an arena he has prepared especially for you...

Kristallei-Zone

Eilen Sie durch ein Land voller glitzernder Kristalle. Brechen sie die Kristallblöcke auf, um die darin versteckten Schätze zu finden. Greifen Sie sich eine der schwebenden Kugeln, um höher gelegene Plätze zu erreichen.

In dieser Zone werden Sie Robotnik begegnen, und zwar in einer Arena, die er speziell für Sie vorbereitet hat.

Zone de l'oeuf de cristal

Traversez une région pleine de cristaux scintillants! Passez entre les blocs de cristal pour trouver des trésors cachés. Avec l'astre volant lancez-vous à l'assaut d'autres hauteurs.

Vous rencontrerez alors Robotnik en personne dans un endroit qu'il a pris soin de préparer spécialement pour vous...

Game Over/Continue

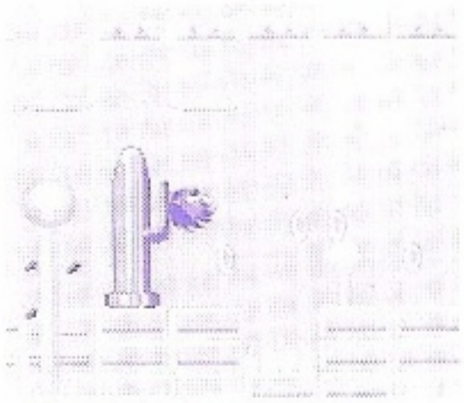
When you lose all of your Chances, the game ends. However, if you picked up any Chaos Emeralds or managed to get a Tails Bonus Panel on one of the Acts, you will have a chance to continue the game.

Spielende/Fortsetzung

Sobald Sie alle Ihre Fortsetzungschancen verloren haben, endet das Spiel. Wenn Sie jedoch bereits einige Chaos-Smaragde gefunden oder in einem der Abschnitte ein Tails-Bonusschild bekommen haben, erhalten Sie eine Chance zur Fortsetzung des Spiels.

Fin/poursuite de partie

Lorsque vous avez perdu toutes vos chances, la partie prend fin. Mais si vous avez ramassé quelques émeraudes et que vous êtes parvenu à saisir un panneau de bons points "Tails" au cours d'un acte quelconque, vous avez la chance de pouvoir poursuivre la partie.



Nota: Cuando haya recolectado cinco esmeraldas y consigue derrotar al Sonic de plata, obtendrá la sexta. Si posee menos esmeraldas, no recibirá más durante el resto del juego.

Nota: Se avete raccolto cinque Smeraldi del Caos e riuscite a sconfiggere il Sonic d'argento, vi darà il sesto Smeraldo del Caos. Se avete mento di cinque Smeraldi, non riceverete altri Smeraldi per il resto del gioco.

OBS! Om du lyckas besegra Silver Sonic efter att först ha samlat ihop fem kaossmaragder, så kommer Silver Sonic att lämna ifrån sig den sjätte. Om du har färre än fem smaragder, så kommer du inte att få några fler kaossmaragder under det återstående spelet.

Let op: Wanneer je de vijf Chaos Smaragden hebt verzameld en je bent in staat gebleken om de Zilveren Sonic te verslaan, dan zal hij afstand doen van de zesde Smaragd en deze aan jou geven. Wanneer je minder dan vijf Smaragden hebt verzameld, dan zal je tijdens de rest van het spel geen verdere Chaos Smaragden ontvangen.

Zona del Huevo de Cristal

Pase a través de una tierra de cristal reluciente. Atraviese los bloques de cristal a finde buscar el tesoro escondido. Utilice una esfera flotante para alcanzar niveles superiores.

Allí se encontrará con el propio Robotnik, en un campo de batalla que ha preparado especialmente para usted. . .

Zona Uovo di Cristallo

Correte in questa zona di cristallo scintillante. Rompete i blocchi di cristallo per trovare tesori nascosti. Usate un globo volante per raggiungere le aree più alte.

Qui incontrerete il dott. Robotnik in persona, in un posto preparato appositamente per voi. . .

Kristalläggzonen

Rusa genom en värld av skinande kristall. Slå sönder kristallblock för att hitta gömda skatter. Låt ett svävande klot ta dig till högre höjder.

Här kommer du att få möta självaste Robotnik, på en arena som han har gjort i ordning speciellt för din skull. . .

Kristallen Eicel Zone

Haast je door een landschap van fonkelende kristallen. Breek door kristallen blokken om de verborgen schatten te vinden. Gebruik een drijvende bol om je naar hogere gebieden te laten slingeren.

Je zult hier Robotnik in hoogst eigen persoon ontmoeten, in een strijdperk dat hij speciaal voor jou heeft gemaakt. . .

Fin/continuación del juego

Cuando pierda todas sus oportunidades, el juego finalizará. Sin embargo, si ha tomado Esmeraldas del Caos o ha llegado a un letrero de gratificación de Tails en uno de los actos, podrá continuar jugando.

Fine del gioco/ continuazione

Quando avete perso tutte le vostre possibilità il gioco finisce. Ma se avete trovato degli Smeraldi del Caos o siete riusciti a prendere un pannello premio con Tails alla fine di uno degli Atti, avete una possibilità di continuare il gioco.

Spelet slut/fortsätt

Spelet tar slut när du har förlorat alla dina chanser. Men du får chansen att fortsätta, om du lyckades plocka upp en kaossmaragd eller fick upp Fracken på bonusskylten efter någon av akterna.

Einde van het Spel/ Doorgaan

Wanneer je al jouw Kansen hebt verloren, is het spel beëindigd. Echter, als je één van de Chaos Smaragden hebt opgepikt, of wanneer je tijdens één van de Acts een Tails Bonus Paneel te pakken hebt gekregen, dan krijg je een kans om met het spel door te gaan.

When the game ends, a count-down screen will appear. Press Button 1 to continue at the beginning of the round you last played. If the countdown runs out, the next game you play will begin at Act 1 of the first Zone.

The game also ends after you defeat Dr. Robotnik in the final Zone. However, you must have the six Chaos Emeralds in order to break Tails out of confinement. Good luck!

Nach dem Ende des Spiels erscheint ein Countdown-Bild, mit einer Rundenzählung in Rückwärtsreihenfolge. Drücken Sie die Taste 1, um das Spiel am Anfang der zuletzt gespielten Runde fortzusetzen. Falls die Rundenzählung ausläuft, beginnt das nächste Spiel mit Abschnitt 1 der ersten Zone.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn Sie Dr. Robotnik in der letzten Zone besiegen. Jedoch müssen Sie im Besitz der sechs Smaragde sein, um Tails zu befreien. Viel Glück!

Lorsque la partie est terminée, un compte à rebours apparaît sur l'écran. Appuyez sur la touche 1 pour reprendre la partie au début de la dernière étape jouée. Si le compte à rebours est terminé, la prochaine partie que vous jouerez commencera à l'acte 1 de la première zone.

La partie prend également fin lorsque vous avez terrassé le Dr Robotnik dans la zone finale. Toutefois, vous devez être en possession des six émeraudes pour sortir Tails de sa prison. Bonne chance!

Sonic's Survival Tips

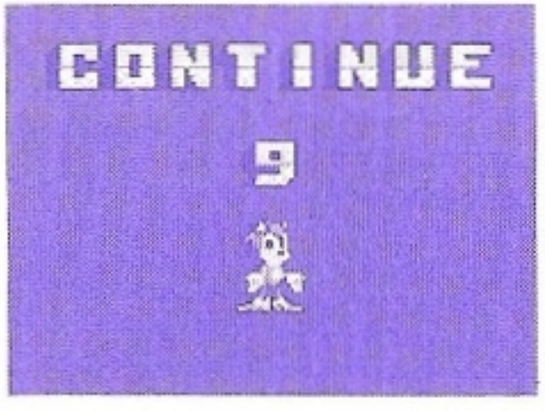
- The moment you get attacked and lose Rings, grab the nearest Ring to protect yourself from another attack.
- Platforms can move in any direction, at any time. Watch them and see where they go.

Sonics Überlebenstips

- Falls Sie plötzlich angegriffen werden und Ringe verlieren, greifen Sie sich sofort den nächstliegenden Ring, um gegen den nächsten Angriff geschützt zu sein.
- Plattformen können jederzeit und in jede beliebige Richtung schweben. Achten Sie auf die Plattformen, um zu sehen, wo sie hinschweben.

Conseils de survie de Sonic

- Lorsque vous êtes attaqué et perdez des bagues, saisissez la bague suivante pour vous protéger d'une autre attaque.
- Les plates-formes peuvent se déplacer dans toutes les directions, à tout moment. Observez-les et regardez dans quelle direction elles bougent.



Cuando finalice el juego, aparecerá una pantalla de cuanta atrás. Presione el botón 1 para continuar desde el comienzo de la última ronda en la que se encontraba. Si la cuenta atrás finaliza, el juego siguiente se iniciará en el acto 1 de la primera zona.

El juego también finalizará cuando logre derrotar a Dr. Robotnik en la zona final. Sin embargo, usted tendrá que poseer las seis Esmeraldas del Caos a fin de poder liberar a Tails de su prisión. ¡Buena suerte!

Quando il gioco finisce, appare uno schermo di conto alla rovescia. Premete il tasto 1 per continuare dall'inizio dell'ultimo round giocato. Se il conto alla rovescia raggiunge zero, quando giocate di nuovo il gioco ricomincia dall'Atto 1 della prima zona.

Il gioco finisce anche quando sconfiggete il dott. Robotnik nell'ultima zona. Tuttavia, dovete avere sei Smeraldi del Caos per riuscire a liberare Tails.

En nedräkningsscen visas efter att spelet tagit slut. Tryck på knappen 1 för att fortsätta från början av den omgång du senast spelade i. Om nedräkningen tar slut, så kommer nästa spel att börja från den första akten i den första zonen.

Spelet tar också slut sedan du har besegrat doktor Robotnik i den sista zonen. Men du är tvungen att ha de sex kaossmaragderna för att kunna frita Fracken ur hans fångenskap. Lycka till!

Wanneer het spel eindigt, verschijnt het countdown scherm in beeld. Als je nu op Toets 1 drukt begin je weer bij het begin van de ronde die je het laatst gespeeld hebt. Wanneer tot nul is afgeteld, begint het volgende spel dat je speelt gewoon bij de eerste Act van de eerste Zone.

Het spel eindigt ook als je Dr. Robotnik in de laatste Zone hebt verslagen. Je moet echter wel de zes Chaos Smaragden in je bezit hebben om Tails uit zijn gevangenis te bevrijden. Veel succes!

Consejos para la supervivencia de Sonic

- Cunado se vea atacado y pierda anillos, tome el anillo más cercano a fin de protegerse contra otro ataque.
- Las plataformas pueden moverse en cualquier sentido, y en cualquier momento. Obsérvelas para ver a dónde se dirigen.

Consigli di Sonic

- Non appena siete attaccati e perdete degli anelli, prendete subito l'anello più vicino per proteggervi da altri attacchi.
- Le piattaforme si muovono in qualsiasi direzione, in qualsiasi momento. Guardate bene per vedere dove vanno.

Sonics överlevnadstips

- Grabba tag i närmaste ring, för att skydda dig mot en ytterligare attack, så fort du blivit attackerad och förlorat dina ringar.
- Plattformarna kan röra sig i alla riktningar, och när som helst. Studera dem och se vart de tar vägen.

Sonic's Overlevings Tips

- Op het moment dat je wordt aangevallen en je al je Ringen verliest, grijp dan meteen de dichtstbijzijnde Ring om jezelf voor een andere aanval te beschermen.
- Platforms kunnen zich steeds in alle verschillende richtingen bewegen. Houd ze in de gaten en kijk waar ze naar toe gaan.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

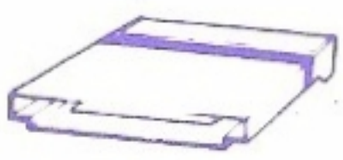
Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boite.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

* Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zontlicht!
⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

* Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

④

⑤

⑥

⑦

SEGA

Printed in Japan